

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

**IRHAN
NPM.1611100223**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442H/2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

**IRHAN
NPM.1611100223**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442H/2021M**

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengemas materi secara lebih konkret sehingga perlu dikembangkan produk berupa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Adapun rumusan masalahnya yaitu: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI, (2) Apakah layak media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI, (3) Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI? Penelitian ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar serta memahami mengenai tema 3 tugasku sehari-hari.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation evaluation*. Uji kelayakan produk dilakukan oleh beberapa validator yaitu 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 pendidik kelas II dan uji coba lapangan pada peserta didik kelas II SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata persentase ahli media memperoleh skor sebesar 80% dengan kategori layak, ahli materi mendapatkan skor sebesar 84% dengan kategori sangat layak, penilaian pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada tema 3 tugasku sehari-hari di kelas II SD/MI sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
pada Peserta Didik Kelas II SD/MI
Nama : IRHAN
NPM : 1611100223
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan di pertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

NurulHidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Ayu NurShawmi, M.Pd.I
NIP. -

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syaifulfrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Proposal dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTRAKTIF PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI”**.
di susun oleh: **IRHAN, NPM. 1611100223**, program studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Jum’at/22
Januari 2021 pukul 08.00-10.00.

TIM PENGUJI

Ketua	: Syofnidah Ifrianti, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Yuli Yanti, M.Pd.I	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Nur Asiah, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping I	: Nurul Hidayah, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping II	: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I	(.....)

**Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الرُّوحِ ۚ قُلِ الرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّي وَمَا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا ﴿٨٥﴾

Artinya: “Dan mereka bertanya kepadamu tentang roh. Katakanlah: "Roh itu Termasuk urusan Tuhan-ku, dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit.”

(QS. Al-Israa: 85)¹

¹Kementrian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h.107

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati tak henti-hentinya saya ucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas karunia dan Barokah-nya sehingga saya bisa menyelesaikan karya tulis kecilku ini. Sebagai tanda bakti dan cinta yang tulus kupersembahkan karya tulis ini kepada :

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta Ayahda Supardi dan ibunda, Masyari yang selalu senantiasa berdoa, mencurahkan kasih sayang tiada henti, memberi motivasi, menuntun langkahku dan dengan sabar menantikan keberhasilanku, sehingga menghantarkanku maraih gelar sarjana.
2. Abangku Surya Jitawan, Kakakku Edi Susanto dan Yayan Amroni, Kaka Hastri, Nakan Kahutku Melva Aprilia Nantasya, Ravicka Yulistia, Adara Fredela Azzahra serta keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan, motivasi untuk menjalankan aktifitas
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Irhan lahir di Pekon kenali, Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat, tepatnya pada tanggal 08 agustus 1997. Penulis merupakan anak ke empat dari empat bersaudara yang merupakan putra dari bapak supardi (Alm) dan ibu masyari. Penulis yang akrab dipanggil Irhan ini berasal dari liwa lampung barat, penulis memulai pendidikan dari sekolah dasar di SD 1 kenali tahun 2004 dan lulus tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan sekolah di SMP 1 belalau hingga tahun 2013 kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA 1 belalau hingga tahun 2016, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikanya di perguruan tinggi dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan hingga sekarang di UIN Raden Intan Lampung

Sejak SMP hingga SMA aktif berorganisasi pramuka dan pecak silat karena organisasi bagian dari hobinya ia meneruskan hingga kuliah. Organisasi yang pernah di ikuti ketika di perguruan tinggi baik internal maupun eksternal yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Pencak Silat, dan organisasi ekstra kampus Himpunan Mahasiswa Islam (HMI), Gerakan Lampung Peduli Sesama (GLPS), Persatuan Mahasiswa dan Pemuda Lampung Barat (PERMA LAMBAR).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam. Dialah dzat yang menggenggam setia nyawa setiap makhluk-nya. Tanpa-nya semesta alam beserta isinya ini akan binasa.karena dialah yang meletakkan segala sesuatu sesuai dengan proporsi dan fungsinya, Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada pimpinan umat, nabiullah Muhammad SAW,keluarganya, sahabatnya,umatnya. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Intraktif Pada Peserta Didik Kelas II SD/MI”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd dan Ayu Nur Shawmi,M.Pd.I selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
5. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah dari MIN 3 Bandar Lampung dan SDN 2 Waydadi karena memberikan kesempatan bagi saya untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
6. Ibu Hj. Naryati Zein, M.Pd sebagai guru kelas II di MIN 3 Bandar Lampung dan Ibu. Dra. Hj. Siti Rasuna, M.Pd sebagai guru kelas II SD N 2 Waydadi. Terima kasih telah membantu dalam memberikan saran masukan bagi produk yang saya kembangkan.
7. Teman seperjuangan yang memberikan dorongan dan bantuan teman-teman angkatan 2016 khususnya kelas E dan teman-teman KKN serta PPL.
8. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 2020
Penulis,

Irhan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Pengembangan	11
B. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	15

3. Manfaat Media Pembelajaran	18
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
C. Multimedia Interaktif	23
1. Pengertian Multimedia Interaktif	23
2. Karakteristik Multimedia Interaktif	25
3. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif	26
D. <i>Adobe Flash CS6</i>	28
E. Materi Pembelajaran	30
F. Penelitian yang Relevan	31
G. Kerangka Berpikir	33

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional.....	36
1. Media Pembelajaran	36
2. Multimedia Interaktif.....	38
3. <i>Adobe Flash</i>	39
4. Materi Pembelajaran	40
E. Pengumpulan Data	40
1. Instrumen Pengumpulan Data	40
2. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Validasi Data	43
G. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Analisis Kebutuhan	46
1. Draft I	48
2. Draft II	51
3. Model Final	55

B. Pembahasan	62
---------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian	40
Tabel 2. Skala Likert	44
Tabel 3. Skala Kelayakan	45
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media 1	49
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media 2	49
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi 1	50
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi 2	50
Tabel 12. Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1	52
Tabel 13. Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2	52
Tabel 14. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 1	54
Tabel 15. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 2	54
Tabel 18. Hasil Validasi Draft I dan Draft II	55
Tabel 19. Hasil Respon Pendidik I	57
Tabel 20. Hasil Respon Pendidik II	58
Tabel 21. Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	60
Tabel 22. Hasil Analisis Uji Kelompok Besar	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Karakter Islami Berbasis Lingkungan Hidup	33
Gambar 2. Prosedural Model ADDIE	35
Gambar 3. Hasil Validasi Media	49
Gambar 4. Hasil Validasi Materi	51
Gambar 6. Hasil Validasi Revisi Media	53
Gambar 8. Hasil Validasi Revisi Materi	54
Gambar 9. Hasil Model Final	56
Gambar 10. Respon Pendidik I	58
Gambar 11. Respon Pendidik II	59
Gambar 12. Respon Peserta Didik	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Observasi Pra Penelitian	75
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Pra Penelitian	76
Lampiran 3. Silabus Kelas 2 Tema 3	77
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi	92
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	93
Lampiran 7. Lembar Penilaian Ahli Media 1	94
Lampiran 8. Lembar Penilaian Ahli Media 2	97
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	100
Lampiran 10. Lembar Penilaian Ahli Materi 1	101
Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Materi 2	104
Lampiran 17. Kisi-Kisi Instrumen Respon Pendidik	118
Lampiran 18. Angket Respon Pendidik I	119
Lampiran 19. Angket Respon Pendidik II	122
Lampiran 20. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	125
Lampiran 21. Angket Respon Peserta Didik	126
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran 23. Surat Penelitian MIN 3 Bandar Lampung	134
Lampiran 24. Surat Penelitian SD N 2 Waydadi	135
Lampiran 25. Surat Balasan Penelitian MIN 3 Bandar Lampung	136
Lampiran 26. Surat Balasan Penelitian SD N 2 Waydadi.....	137

Lampiran 27. Pengesahan Seminar Proposal	138
Lampiran 28. Nota Dinas Pembimbing I	139
Lampiran 29. Nota Dinas Pembimbing II	140
Lampiran 30. Kartu Konsultasi Pembimbing I	141
Lampiran 31. Kartu Konsultasi Pembimbing II	142
Lampiran 32. Surat Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat dan semakin canggih menuntut setiap individu untuk dapat menggali segala potensi yang dimiliki. Dalam lingkup bidang pendidikan perkembangan teknologi menuntut perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Dalam ranah pembelajaran di sekolah terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi mampu mempercepat aliran ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dapat menyajikan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi sehingga ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya.

Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan yakni: (1) literasi data, (2) literasi teknologi, dan (3) literasi manusia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang.² Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perihal yang wajib memiliki para generasi muda sekarang karena dunia pendidikan akan terpengaruh oleh perubahan dan perkembangan IPTEK. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM.³

Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan perubahan dan perkembangan teknologi sehingga meningkatkan

² Ridwan, Abdullah Sani, "*Pembelajaran Berbasis Teknologi*" (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52

³ Rubhan, Masykur, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash", *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar* Vol 8 No 2, (2017), h. 178

mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Bidang pendidikan hingga saat ini masih menjadi prioritas utama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga menjadi tolak ukur kemajuan dari suatu bangsa.⁴ Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang terintegrasi dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Semuanya tertera pada kurikulum 2013, namun dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat mampu memudahkan peserta didik untuk belajar peran teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik. Perkembangan teknologi multimedia juga memberikan kemudahan dalam perencanaan pembelajaran bagi pendidik dalam menyusun media pembelajaran.⁵

Pendidikan dalam era ini harus mampu mempersiapkan peserta didiknya dalam menghadapi 3 hal, antara lain: (1) mempersiapkan peserta didik untuk belajar menyelesaikan suatu masalah, (2) mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja secara mandiri maupun dalam tim, (3) mempersiapkan peserta didik untuk belajar menggunakan teknologi. Untuk menghadapi ketiga tantangan di atas tentu dibutuhkan pendidik yang berkualitas dan kompeten.⁶ Dalam lingkup pendidikan perkembangan teknologi menuntut pergeseran paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Konsep teori konstruktivisme dalam pembelajaran menegaskan bahwa adanya konteks

⁴ Rusdin, "Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru di Smp Negeri 2 Linggang Bigung, *Jurnal Administrasi Reform*, Vol 5 No 4, (2017), h. 200-212,

⁵ Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6" *Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No 2 (2019), h. 85-91

⁶ Fadel M.B "Skill For The 21st Century: What Should Students Learn" *Journal Massachussets: Center For Curiccuum Redesign Boston*, Vol 1 No 1, (2015), h.9

yang terintergrasi antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik sehari-hari atau memiliki hubungan dengan lingkungan maka pengetahuan tersebut akan memperkuat ingatan peserta didik karena proses pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil melakukan).

Di bawah ini merupakan ayat Al-Qur'an yang menegaskan bahwa sangat penting bagi kita untuk menuntut ilmu.

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ
وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: “Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Thaaha:114)⁷

Ayat di atas menjelaskan bahwa agama Islam mengajarkan kita untuk memeluk Islam secara menyeluruh artinya kita berkewajiban untuk menuntut ilmu karena belajar dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi dan menemukan perwujudan dari dirinya sendiri (*self realization*) yang sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik. Proses pembelajaran sangat tergantung dari bagaimana pendidik mampu menjadi fasilitator dan mediator yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi sangat berpengaruh terhadap terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar.⁸ Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai jika pendidik sebagai fasilitator dapat melaksanakan kegiatan konkret di

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam, 2017), h.98

⁸ Mahendra, Hatma Heris, “Pembelajaran Berbasis Pendidikan Humanistik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar” *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol 6 No 1, (2019), h.6

kelas dalam menyajikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai *digital learning material* pada proses belajar mengajar dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. *Digital learning material* sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan komponen secara visual, audio, audio visual, animasi serta soal latihan yang interaktif.⁹

Secara garis besar media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam proses pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran juga merupakan alat komunikasi yang dapat mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹¹ Sehubungan dengan itu terlihat bahwa media pembelajaran adalah media yang dimanfaatkan sebagai jembatan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam memenuhi tingkat kebutuhan peserta didik, seorang pendidik diharapkan dapat mengembangkan media yang kreatif, inovatif, dan kontekstual.¹² Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik dan peserta didik adalah dua subjek yang berinteraksi dalam menetapkan kualitas atau mutu dalam mencapai

⁹ Pastore, Raymond & Albert D Ritzhaupt, "Using Time Compression To Make Multimedia Learning More Efficient: Current Research And Practice" *Journal Tech Trends*, Vol 59 No 2 (2015), h.66-74

¹⁰ Rahmaibu, Ahmadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN, *Jurnal Kreatif*, Vol 16 No 3, (2016), h.1-10

¹¹ Sohibun & Filza Yuliana Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Class Berbantuan Google Drive" *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No 2, (2017), h.121

¹² Prastowo Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Pres, 2015), h. 17

tujuan pembelajaran.¹³ Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna seorang pendidik tentu harus memiliki kemampuan pedagogik dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk usaha dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan untuk tidak hanya mengandalkan sumber atau bahan ajar yang telah tersedia di sekolah saja.¹⁴

Sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 125, yaitu:

﴿ اَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ ﴾

﴿ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝ ﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik serta bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (QS An-Nahl: 125)¹⁵

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pada hakikatnya memudahkan peserta didik dalam menerima materi sehingga harus memikirkan dari segi pesan yang ingin disampaikan menggunakan bahasa santun sebagai sarana penyampaian pesan dan jika di bantah pun seorang pendidik harus dapat menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Pada hakikatnya proses belajar mengajar

¹³ Musfah Jejen, *Redesain Pendidikan Guru* (Jakarta: Kencana, 2015), h. 19

¹⁴ Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual.” *Jurnal Trampil Pendidikan & Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2 (Desember 2018), h. 186

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam, 2017), h.78

merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) melalui media tertentu ke penerima pesan (peserta didik).¹⁶

Dalam menciptakan suasana kondusif bagi peserta didik, pemilihan media pembelajaran tentu poin penting dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif. Pemanfaatan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar. Namun kenyataannya di lapangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih jarang digunakan, pendidik cenderung mengajar menggunakan buku paket yang telah tersedia di sekolah. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi tidak aktif dan mudah merasa bosan. Oleh sebab itu, pada proses belajar mengajar dibutuhkan media pembelajaran dengan tampilan menarik yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *flash* untuk peserta didik kelas II SD/MI.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SD N 2 Way Dadi melalui wawancara oleh guru yang dilakukan pada tanggal 14 Desember 2019 dengan narasumber Ibu. Dra. Hj. Siti Rasuna, M.Pd sebagai Guru Kelas II SD N 2 Way Dadi diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran masih terbatas dan belum menggunakan media pembelajaran khusus yang memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas hanya disediakan oleh pihak sekolah dengan jumlah yang terbatas.¹⁷

¹⁶ Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis*, Vol 6 No 1 (2018), h. 47

¹⁷ Siti Rasuna, wawancara dengan pendidik kelas II di SD N 2 Way Dadi, Bandar, 14 Desember 2019.

Berdasarkan data awal saat prapenelitian di MIN 3 Bandar Lampung yang juga dilakukan pada tanggal 17 Desember 2019 bersama Ibu. Hj. Naryati Zein, M.Pd sebagai guru kelas II MIN 3 Bandar Lampung memiliki permasalahan berbeda yaitu pendidik mayoritas sudah mahir menggunakan laptop namun masih sedikit pendidik yang berminat untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik sehingga masih banyak peserta didik yang merasa bosan dalam proses belajar mengajar di kelas.¹⁸

Tugas seorang pendidik sebagai motivator adalah mengusahaakan agar peserta didik mempunyai semangat belajar atau motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁹ Multimedia interaktif yang di desain berisi tentang materi dengan kajian video atau audio visual serta latihan-latihan soal yang bervariasi. Pendidik dapat menggunakan media berupa multimedia interaktif untuk memberikan gambaran tentang sesuatu sehingga peserta didik tidak sulit dipahami. Saat kegiatan belajar mengajar tidak menumbuhkan semangat belajar peserta didik maka dibutuhkan satu media yang dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik agar menjadi lebih aktif dan kreatif serta dapat belajar secara mandiri. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *flash*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka judul penelitian skripsi ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas II SD/MI.”**

¹⁸ Naryati Zein, wawancara dengan pendidik kelas II di MIN 3 Bandar Lampung, 17 Desember 2019.

¹⁹ Syofnidah Ifrianti, “Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Trampil*, Vol 2 No 2 (2015) h. 150

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.
2. Kurang mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif belum pernah digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan fokus pada materi pembelajaran tema 3 Tugasku Sehari-hari.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI?
2. Apakah layak media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik kelas II SD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif peserta didik kelas II SD / MI.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Sebagai media penunjang belajar peserta didik yang dapat digunakan tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
 - b. Sebagai alat bantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dengan menggunakan multimedia interaktif.

2. Bagi pendidik

Sebagai salah satu saran atau masukan untuk mengaplikasikan media pembelajaran berupa multimedia interaktif agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa menjadi salah satu masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat tercapainya keunggulan kompetitif serta meningkatnya mutu proses.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya dan dapat memberikan pengetahuan mengenai landasan teoritis serta pengalaman empiris tentang penerapan multimedia interaktif.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *adobe flash professional CS6*. Berikut ini adalah spesifikasi produknya, sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif.
2. Materi yang disajikan adalah tema 3 kelas II SD/MI.
3. Multimedia interaktif di desain sesuai usia peserta didik kelas II.
4. Media multimedia interaktif ini dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dan video.
5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan

Dalam mengembangkan suatu produk tertentu penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi produk tertentu. Pengembangan alat bantu pembelajaran dalam penelitian ini membutuhkan model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 langkah yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara berurutan.²⁰

Terdapat beberapa model penelitian *Research and Development* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan suatu produk, diantaranya:

1. Model Borg *and* Gall

Pada model ini Borg *and* Gall mengemukakan prosedur penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 10 tahap, yaitu: (1) potens idan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produks massal. Dalam hal pendidikan, Borg *and* Gall mendeskripsikan bahwa penelitian dan pengembangan untuk menyiapkan produk baru selanjutnya diuji lapangan secara berurutan lalu

²⁰ I Made, I Nyoman Jampe, Ketut Pujawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE", *Jurnal Inovatif*, Vol 4 No 1 (2015), h. 207

disempurnakan hingga memenuhi tolak ukur yang spesifik yaitu efektifitas, kualitas, dan memenuhi standar.²¹

2. Model Thiagarajan

Thiagarajan menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan model ini menggunakan 4 langkah yaitu *define, design, development dan dissemination* atau lebih dikenal dengan model 4D. *Define* (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan. *Design* (perancangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) pada tahap ini bertujuan untuk menguji validitas produk. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan dalam menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.²²

3. Model Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan instruksional desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE dengan memiliki 5 tahap yakni *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian ini memanfaatkan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *flash* untuk kelas II SD/MI.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 34

²² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*, (Bandung: PT. Alfabeta, 2016), h. 30

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar informasi atau pesan.²³ Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seseorang yang mengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat definisikan menjadi suatu objek yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menumbuhkan ide/gagasan serta perasaan peserta didik sehingga muncul motivasi untuk belajar.²⁴ Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan diantaranya dalam bentuk pengembangan media dalam menyampaikan suatu materi. Media pembelajaran merupakan struktur kegiatan yang dikondisikan untuk meningkatkan pengetahuan yang bersifat memberitahukan sesuatu dan dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran dan berkesinambungan dengan media agar tercapainya tujuan pembelajaran.²⁵

Berlandaskan pengertian media pembelajaran yang telah diuraikan di atas peneliti dapat merumuskan bahwa media adalah suatu alat/bahan yang digunakan untuk memberikan informasi dan pesan yang disampaikan oleh pendidik untuk meningkatkan daya pikir peserta didik sehingga tercipta suasana belajar yang aktif. Jadi seorang pendidik sangat

²³ Ali Mudlofir, Fatimatur Evi, *Design Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawaili Pers, 2017), h. 120

²⁴ Arda Sahrul, Darsiikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Computer Untuk Siswa Kelas VIII” *Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 No 1, (2015), h.17-19

²⁵ Rima Ega, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kota Pena, 2016), h.2

penting dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dan bervariasi agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan proses belajar mengajar pun akan efektif dan efisien. Dengan demikian peserta didik akan dapat lebih mudah untuk memahami materi diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Sebagaimana yang tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An-Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat sebagai tanda atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepada-mu Al kitab (Al Quran) untuk membimbing segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (QS. An Nahl: 89)²⁶

Berdasarkan petunjuk dari ayat di atas mengartikan bahwa bagi orang-orang yang ingin mendapatkan pengetahuan perlu adanya perantara berupa alat atau media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menjadi sarana mengajar dalam memberikan materi sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami serta meningkatkan semangat peserta didik dan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

²⁶ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta, Darussalam, 2017), h. 377

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) kepada penerima (peserta didik).²⁷ Dalam proses pembelajaran peserta didik akan terlibat langsung dalam situasinya serta menggunakan pikirannya untuk memecahkan masalah sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif.²⁸ Sebuah media pembelajaran tentunya harus mempunyai peran bagi proses belajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara komunikasi, yaitu penyajian pesan dari sumber informasi menggunakan media tertentu kepada penerima pesan atau informasi.

Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu yang mempunyai peran penting. Dalam perkembangan teknologi seperti saat ini memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi informasi. Oleh karena itu, peran dan tugas pendidik bergeser dari peran semula sebagai sumber belajar menjadi pengelola sumber belajar.²⁹ Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu susunan yang komponen-komponennya saling berkaitan dan berhubungan. Pembelajaran memiliki unsur-unsur yaitu kegiatan belajar mengajar, materi ajar, metode, model, media pembelajaran, sarana dan prasarana, tujuan pembelajaran, sumber belajar

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 7

²⁸ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: Ircisol, 2017), h.118

²⁹ Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Basis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" *Jurnal Pendidikan*, Vol 6 No 1, (2018), h.46-51

dan evaluasi. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan respon peserta didik.

Jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:³⁰

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan akan semakin besar.
- 2) Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

³⁰ Irwandani, Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol 5 No 1 (April 2016), h. 34

- 4) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami isi materi yang disampaikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan keempat fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Secara umum, media memiliki fungsi antara lain : (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, (6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.³¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan perhatian peserta didik, meningkatkan daya pikir da

³¹ Daryanto, *Ibid* , h. 5-6

imajinasi peserta didik serta memudahkan bagi peserta didik yang sulit menerima materi secara verbal dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam prosedur pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk menambah semangat belajar peserta didik yang hasilnya dapat meningkatkan keunggulan hasil belajar peserta didik. Menggunakan media pembelajaran mempunyai manfaat ialah lebih menumbuhkan minat peserta didik, pengemasan materi lebih mudah dipahami dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar.³² Menurut Kemp & Dayton menyampaikan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik karena disajikan dengan jelas dan sistematis agar mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- b. Sumber ajar menjadi transparan dengan begitu akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan mengharuskan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik sebagai umpan dan penguatan.
- d. Mempersingkat waktu belajar karena lebih *on point*.

³² Haris Syarifudin, Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", *Jurnal IT-Edu*, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.31

- e. Kualitas hasil belajar dapat meningkat karena mengintegrasikan kata dan gambar.
- f. Peran pendidik dapat berubah, beban pendidik untuk menjelaskan akan berkurang karena peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada media pembelajaran.³³

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai yang menjelaskan, sebagai berikut

- 1) Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara menarik perhatian
- 2) Peserta didik dengan cepat dapat menyerap materi yang disampaikan sehingga mereka mampu memahami materi serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, bukan hanya interaksi secara bahasa melainkan secara kinestetik juga.
- 4) Membuat pembelajaran lebih aktif karena dapat melakukan seperti mengamati, mengikuti gerakan, dsb.³⁴

Penggunaan media saat proses pembelajaran diperlukan strategi-strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media sebagai salah satu komponen pembelajaran dituntut untuk selalu memanfaatkan media agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan bermakna.

³³ Nugraheni Dinasari Haryono, "Pengembangan Multimedia Interatif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD N Tegal Panggung Yogyakarta", (Skripsi UNY, Yogyakarta, 2015), h.14-15

³⁴ Nana sudjana, ahmad rivai, *media pengajaran*, (bandung: SB Algensindo, 2019), h.16

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga:

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh karena itu, agar media visual menjadi efektif atau tepat sasaran maka sebaiknya media yang diciptakan ditempatkan pada konteks yang bermakna.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Media yang langsung diterima oleh pendengaran seperti radio dan *recorder*. Keunggulan dari media audio memiliki variasi program yang cukup banyak dan kekurangannya adalah sifatnya yang hanya satu arah.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara audio visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara,

dan sebagainya. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti alat atau bahan yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu visual, audio dan audio visual. Namun dalam perkembangannya media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi. Seels dan Richey membagi media pembelajaran dalam 4 kelompok berdasarkan perkembangan teknologi saat ini, sebagai berikut:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi tes, grafis, foto dan representasi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak contohnya buku teks, modul, majalah, *hand out*, dll.

2) Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyek film, televisi, video, dll.

3) Media Hasil Teknolog Berbasis Komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer mampu mengemas materi dengan memanfaatkan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*.

Beragam model aplikasi teknologi berbasis kompute dalam pendidikan biasanya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4) Media Hasil Teknologo Gabungan

Media hasil teknologi gabungan merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan memadukan beberapa model media yang dikendalikan oleh komputer. Penggabungan teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*, aplikasi *zoom*, dll.³⁵

Pada tahun 2010 perkembangan teknologi digital menuju ke arah *mobile (gadget)* sebagian peserta didik memiliki gadget atau *smartphone* yang saat ini menjadi media efektif dalam menyampaikan suatu materi. Dari data yang dikumpulkan oleh *Wai-Wai Marketing* pada tahun 2014, pengguna *smartphone* di Indonesia adalah yang tertinggi di Asia Tenggara yaitu 44 juta pengguna. Dari jumlah tersebut 11% berusia antara 7-17 tahun. Berkembangnya teknologi dan informasi tentu menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan terutama seorang pendidik untuk berinovasi dalam mengembangkan media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu lebih

³⁵ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jawa Timur, Cerdas Uler Kreatif), 2017, h. 9-10

menarik minat peserta didik, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.³⁶

C. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu saat pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Peserta didik akan sangat terbantu dalam memahami suatu konsep atau materi yang abstrak karena materi akan dikonkritkan melalui multimedia interaktif.³⁷ Pada hakikatnya multimedia terbagi menjadi 2, yaitu:³⁸

1) Multimedia Linier

Multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linier berjalan secara berurutan, contohnya: TV dan film.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

³⁶ M Haris Syarifudin, Meini Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", *Jurnal IT-Edu*, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.32

³⁷ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.5

³⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h.69

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya: aplikasi game, dsb.

Berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dapat mengatasi perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Melalui media pembelajaran multimedia peserta didik dapat mengakses bahan ajar secara interaktif dan menarik. Dengan demikian dunia pendidikan termasuk yang sangat diuntungkan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.³⁹ Tiga hal pokok atau kata kunci dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut adalah multimedia, pembelajaran, dan interaktif.

Dalam hal multimedia, tentu saja tidak harus berisi semua komponen multimedia untuk bisa disebut sebagai multimedia interaktif.⁴⁰ Penggunaan multimedia interaktif dirasa efektif untuk bisa digunakan dalam pembelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Multimedia interaktif dimaksudkan untuk dapat memberikan alternatif dalam upaya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang paling utama dalam kebutuhan media pembelajaran yang dapat memperjelas suatu materi pembelajaran, menumbuhkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Tidak hanya itu, multimedia interaktif juga dapat memvisualisasikan ide

³⁹ Heris Mahendra, Hatma, "Pelatihan Penggunaan *Digital Learning Material* Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Era Revolusi Industry 4,0" *Jurnal Of Empowerment Community*, Vol 2 No 1, (2020), h. 86

⁴⁰ Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep" *Double Click: Journal Of Computer and Information Technology*, Vol 1 No 2, (2018), h.70

dan konsep serta memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.⁴¹

2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Pengguna multimedia interaktif harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Inilah yang menjadi ciri dari multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat kata “Interaktif”. Berbeda dengan istilah interaktif yang diberlakukan antara dua orang dimana masing-masing dapat saling memberi pengaruh untuk berinteraksi. Karena dalam multimedia interaktif melibatkan manusia dan komputer (non-manusia), maka interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang memberi aksi dan komputer memberikan reaksi. Pengguna menekan tombol, menggerakkan cursor, menggeser objek, menulis melalui keyboard, berbicara melalui mic, menggerak-gerakkan anggota badan di depan kamera adalah beberapa contoh aksi dari pengguna yang dapat mengawali untuk berinteraksi dengan multimedia interaktif.⁴²

Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif merupakan kombinasi dari 3 unsur yaitu suara, gambar dan tulisan. Dengan menggunakan multimedia interaktif dirasa mampu memberikan rangsangan bagi daya pikir dan indra dari peserta didik sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan bantuan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran peserta didik dapat

⁴¹ Yusra A, “Multimedia Education Tools For Effective Teaching And Learning” *Journal Of Telecommunication Electronic An Computer Engineering Figure*, Vol 9 No 2, (2016), h.143-146

⁴² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)* (Yogyakarta: UNY Press, 2017). h. 43

melihat, mendengar, dan aktif dalam belajar sehingga indera peserta didik pada saat penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif lebih banyak dibandingkan daripada hanya menggunakan buku teks saja.⁴³

Karakteristik multimedia interaktif adalah, sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon peserta didik.
- c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga peserta didik bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.⁴⁴

3. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran terdapat manfaat atau nilai-nilai dari segi penggunaannya. Manfaat atau nilai yang dapat diperoleh, sebagai berikut:

- 1) Multimedia akan membantu peserta didik dalam memahami bahan ajar secara lebih luas.
- 2) Dapat menimbulkan motivasi belajar, sikap dan cara belajar serta menumbuhkan persepsi yang lebih baik terhadap hal yang dipelajari.
- 3) Membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 4) Membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami hal baru.

⁴³ Hanim F Sumarni, Amirudin, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol 1 No 4, (2016), h.752-757

⁴⁴ Munir, *Op cit*, h.135

- 5) Membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaan multimedia ini membantu peserta didik dapat mempelajari sesuatu sesuai tujuan pembelajaran serta membawa situasi belajar yang semula “*learning with effort*” menjadi “*learning with fun*”. Dengan adanya media pembelajaran multimedia tentu akan mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas karena akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.⁴⁵

Multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam 3 fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Kedua multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif misalnya dalam simulasi. Ketiga multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar.⁴⁶

Multimedia interaktif harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam multimedia interaktif, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau quiz. Dalam hal interaktif, multimedia harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna terlibat secara aktif dalam berinteraksi.

⁴⁵ Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana, Agus Wedi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA” *Jurnal JKTP*, Vol 1 No 3, (2018), h.258

⁴⁶ Farida Yufarlina Rosita, “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol 1 No 1, (2015), h.27

Multimedia interaktif memberikan reaksi seperti menampilkan gambar, memutar video, menjalankan animasi, menampilkan tulisan, memberikan efek suara, mengeksekusi program, menyimpan data, mengaktifkan program lain, dan lain sebagainya.⁴⁷ Oleh karena itu, dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran menjadi praktis namun tetap tersampaikan materi yang diajarkan.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu kesatuan yang utuh seperti gambar, teks, audio, animasi dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.⁴⁸

D. Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh Adobe dan merupakan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, multimedia interaktif, film animasi, game dan yang lainnya.

⁴⁷ Herman Dwi Surjono, *Op cit*, h. 41-42.

⁴⁸ Nuke Deliany, Asep Hidayat, Yeti Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Educare*, Vol 17 No 2, (2019), h. 92

Pada tahun 2012 fitur *Flash* bertambah sehingga dapat mengelola grafik 3 dimensi melalui bahasa pemrograman dasar bernama AGAL. *Flash* memiliki fitur untuk membuat animasi berbasis motion, fasilitas action script 3 (bahasa pemrograman), mengelola video lengkap dengan fasilitas playback FLV, mengelola audio dan menghasilkan output dalam berbagai format. Keunggulan lain yang dimiliki *Flash* adalah *output* dengan ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.⁴⁹

Pembuatan media interaktif menggunakan *flash* akan lebih mudah dengan keunggulan-keunggulan dan kelengkapan fasilitas yang dimiliki. *Interface* dasar dari aplikasi *Adobe Flash* terdiri dari 5 elemen utama, yaitu:

1) *Main Menu*

Seperti pada aplikasi umumnya, pada bagian atas terdapat menu utama yang di dalamnya terdapat beberapa submenu.

2) *Timeline*

Timeline merupakan rangkaian waktu yang tersusun atas beberapa frame.

3) *Toolbar*

Toolbar berisi beberapa perangkat yang dapat digunakan untuk menambah dan mengatur ulang objek yang berada di stage.

4) *Stage*

Stage merupakan area kerja yang digunakan dalam sebuah proyek.

5) *Dynamic Panel*

Merupakan panel yang selalu berubah secara dinamis mengikuti tool atau objek aktif, dan berisi properti dari objek atau tool yang aktif tersebut.

⁴⁹ Wandah Wibawanto, *Opcit*, h. 29

Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis flash dalam bidang pendidikan memiliki keuntungan antara lain, dengan teknologi ini materi ajar dapat ditampilkan dengan berbagai animasi, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta materi nya dapat diakses kapanpun dan dimanapun.⁵⁰ Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis flash diharapkan dapat menciptakan pendekatan konstruktivis pada proses belajar peserta didik yaitu dengan menjadikan peserta didik menjadi aktif dan dapat membangun pengetahuannya sendiri. Media flash ini merupakan media yang memiliki berbagai unsur yaitu unsur teks, gambar, suara dan video atau animasi sehingga multimedia interaktif berbasis flash dapat mempermudah peserta didik kelas II SD/MI dalam memahami materi pada tema 3 tugasku sehari-hari.⁵¹

E. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah dirancang merupakan isi atau muatan kurikulum dan harus diketahui oleh pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif ini membahas materi tema 3 yaitu tugasku sehari-hari, pada tema ini terdapat 4 subtema yaitu :

1) Tugasku sehari-hari di rumah.

Pada subtema ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan saat berada di rumah, mengenal letak rumah, mengenal pecahan uang, kegiatan saat di pagi hari.

⁵⁰ Shabrina Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash" *Jurnal Menara Ilmu*, Vol 8 No 7, (2019), h. 98

⁵¹ Ferit Very Priyonggo, Ahmad Qosyim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash", *Ejournal Pensa*, Vol 6 No 2, (2018), h.198-203

2) Tugasku sehari-hari di sekolah

Pada subtema ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan saat di sekolah, belajar menabung di sekolah, bermain bersama teman-teman. Pembelajaran pada subtema 1 ini bertujuan agar peserta didik mampu mendeskripsikan tugas sehari-hari saat di sekolah.

3) Tugasku sebagai umat beragama

Pada subtema 3 yaitu tugasku sebagai umat beragama membahas mengenai kewajiban anak sebagai umat yang beragama dan sikap yang mencerminkan sebagai umat beragama seperti saling menghargai.

4) Tugasku dalam kehidupan sosial.

Pada subtema ini membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, saling membutuhkan dan sikap tolong menolong.

F. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian ini dilakukan oleh Nugraheni Dinasari Haryono dengan judul pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi koperasi bagi siswa kelas IV SDN Tegal Panggung Yogyakarta. Dari hasil penelitian memperoleh skor dari ahli media 4,54 kategori sangat baik, ahli materi 4,08 kategori baik, uji coba lapangan mendapat skor 3,79 kategori baik. Multimedia interaktif materi koperasi bagi siswa kelas IV SD setelah di validasi oleh ahli materi dan media serta diujicobakan di lapangan menunjukan bahwa layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁵²

⁵² Nugraheni Dinasari Haryono “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SDN Tegal Panggung Yogyakarta” (Skripsi UNY, Yogyakarta, 2015), h.vii

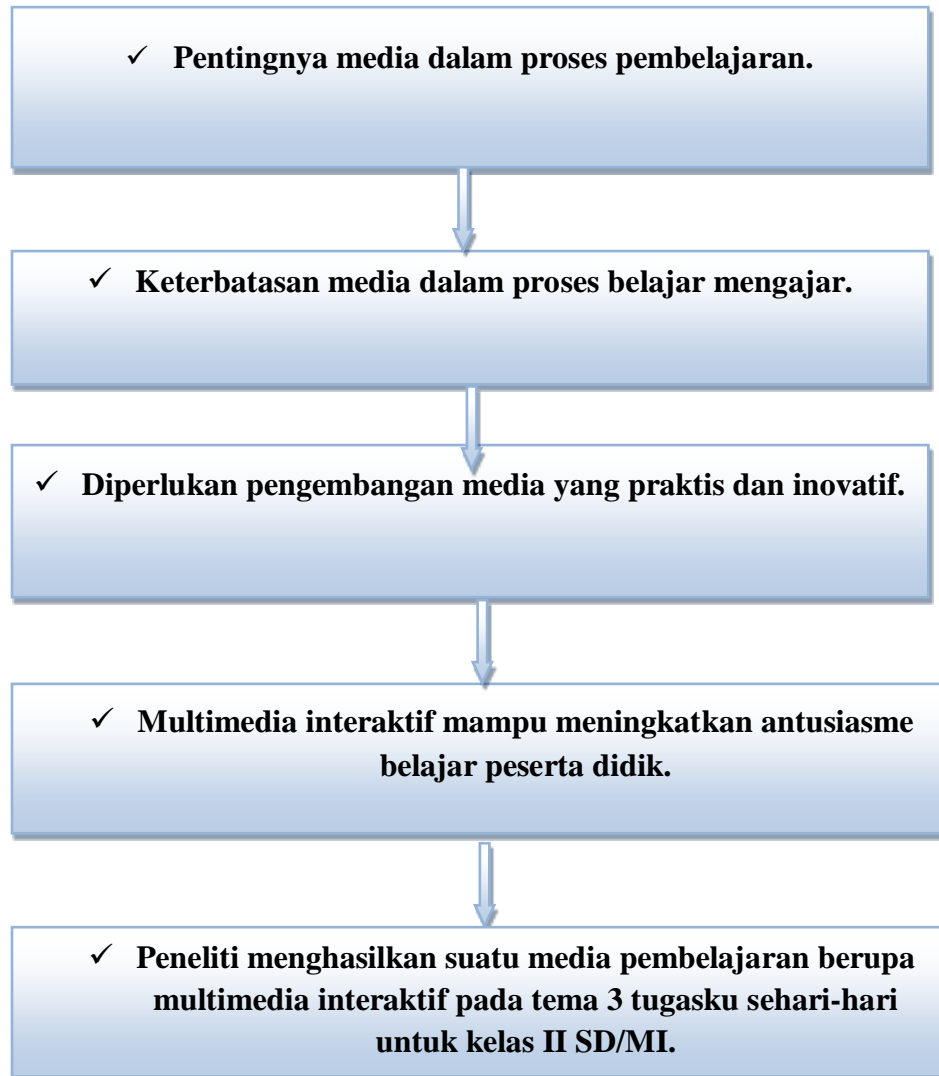
Erwin Putra Permana juga mengatakan dalam penelitiannya yaitu multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi I dan II. Sedangkan respon dari peserta didik terhadap multimedia interaktif juga mendapatkan respon positif. Hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung dengan sikap peserta didik yang aktif serta dari angket yang dibagikan memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik sangat menyukai multimedia interaktif yang dirancang oleh peneliti.⁵³

Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Annisa Isti Nugraheni dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Game Panggowa Untuk Kelas IV SD”. Media yang dikembangkan menunjukkan hasil penelitian dengan kategori layak. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba lapangan yang berada pada rentang sangat baik menunjukkan bahwa multimedia interaktif game panggowa untuk kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁵⁴ Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas mengenai penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif sudah pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti berharap dapat menyempurnakan dan melengkapi penelitian yang sudah ada dengan tema yang berbeda, yaitu tema 3 tugasku sehari-hari untuk kelas II SD/MI.

⁵³Erwin Putra Permana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, 10.2 (2017). h. 85.

⁵⁴ Annisa Isti Nugraheni, “Pengembangan Multimedia Interaktif Game Panggowa Untuk Kelas IV SD”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2018)

G. Kerangka Berfikir



Gambar 1
Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas II SD/MI

DAFTAR PUSTAKA

- A Fadila, R Dasari, Setiyaningsih, “*The Development Of Electronic Flash Worksheet Based On Adobe Flash Cs6 On Fraction Numbers In The 7 Grade Of Junior High School*” *Journal Of Physics*, Vol 1 No 10, (2019)
- Ahmad Habib, I Made Astra, and Erry Utomo, “Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol 3 No 1 (2020)
- Ali, Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Annisa Isti Nugraheni, “Pengembangan Multimedia Interaktif Game Panggowa Untuk Kelas IV SD”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2018)
- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: Ircisol.
- Arda Sahrul, Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Computer Untuk Siswa Kelas VIII” *Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 No 1, (2015)
- Asro Nur Aini, Bambang Sri Anggoro, Fredi Ganda Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol, *Jurnal UNION*, Vol 6 No 3 (November 2018)
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual.” *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2. (Desember 2018)
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Erwin Putera Permana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD* Vol 10 No 2 (2017)
- Fadel M.B “*Skill For The 21st Century: What Should Students Learn*” *Journal Massachussets: Center For Curiccuum Redesign Boston*, Vol 1 No 1, (2015)

- Farida Yufarlina Rosita, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol 1 No 1, (2015)
- Ferit Very Priyonggo, Ahmad Qosyim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*", *Ejournal Pensa*, Vol 6 No 2, (2018)
- Hanim F Sumarni, Amirudin, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol 1 No 4, (2016)
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketu Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE", *Jurnal Inovatif*, Vol 4 No 1 (2015)
- Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep" *Double Click: Journal Of Computer and Information Technology*, Vol 1 No 2, (2018)
- Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6" *Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No 2 (2019)
- Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana, Agus Wedi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim", *Jurnal JKTP*, Vol 1 No 3, (2018)
- M Haris Syarifudin, Meini Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", *Jurnal IT-Edu*, Vol 1 No 1 (2016)
- Mahendra, Hatma Heris, "Pembelajaran Berbasis Pendidikan Humanistic Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar" *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol 6 No 1, (2019)
- Muhammad Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 2 No 1, (2018)
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfah, Jejen. 2015. *Redesain Pendidikan Guru*. Jakarta: Kencana.
- Nugraheni Dinasari Haryono "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kooperasi Bagi

- Siswa Kelas IV SDN Tegal Panggung Yogyakarta” (Skripsi UNY, Yogyakarta, 2015)
- Nuke Deliany, Asep Hidayat, Yeti Nurhayati, “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Educare*, Vol 17 No 2, (2019)
- Pastore, Raymond & Albert D Ritzhaupt, “Using Time Compression To Make Multimedia Learning More Efficient: Current Research And Practice” *Journal Techrends*, Vol 59 No 2 (2015)
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmaibu, Ahmadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN, *Jurnal Kreatif*, Vol 16 No 3, (2016)
- Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis*, Vol 6 No 1 (2018)
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rima, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena, Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 3, (2019)
- Rusdin, “Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru Di Smp Negeri 2 Linggang Bigung, *Jurnal Administrasi Reform*, Vol 5 No 4, (2017)
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satrio Agung Prabowo, Sumarni, And Cholis SaDijah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol 4 No 8 (2019)
- Shabrina Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash” *Jurnal Menara Ilmu*, Vol 8 No 7, (2019)

- Sohibun & Filza Yuliana Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Class Berbantuan Google Drive" *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No 2, (2017)
- Sudjono, Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: PT. Alfabeta.
- _____, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta.
- _____, 2017, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung; Alfabeta.
- Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Terampil*, Vol 2 No 2 (2015)
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, "Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Student", *Turkish Journal Of Educational Technology*, Vol 17 No 1 (2018)
- _____, Darhim, Ikhwanudin, "Improving Mathematical Problem Solving Skills Through Visual Media" *Journal Physics: Conf Series*, Vol 948 No 1 (2018)
- Yusra A, "Multimedia Education Tools For Effective Teaching And Learning" *Journal Of Telecommunication Electronic An Computer Engineering Figure*, Vol 9 No 2, (2016)